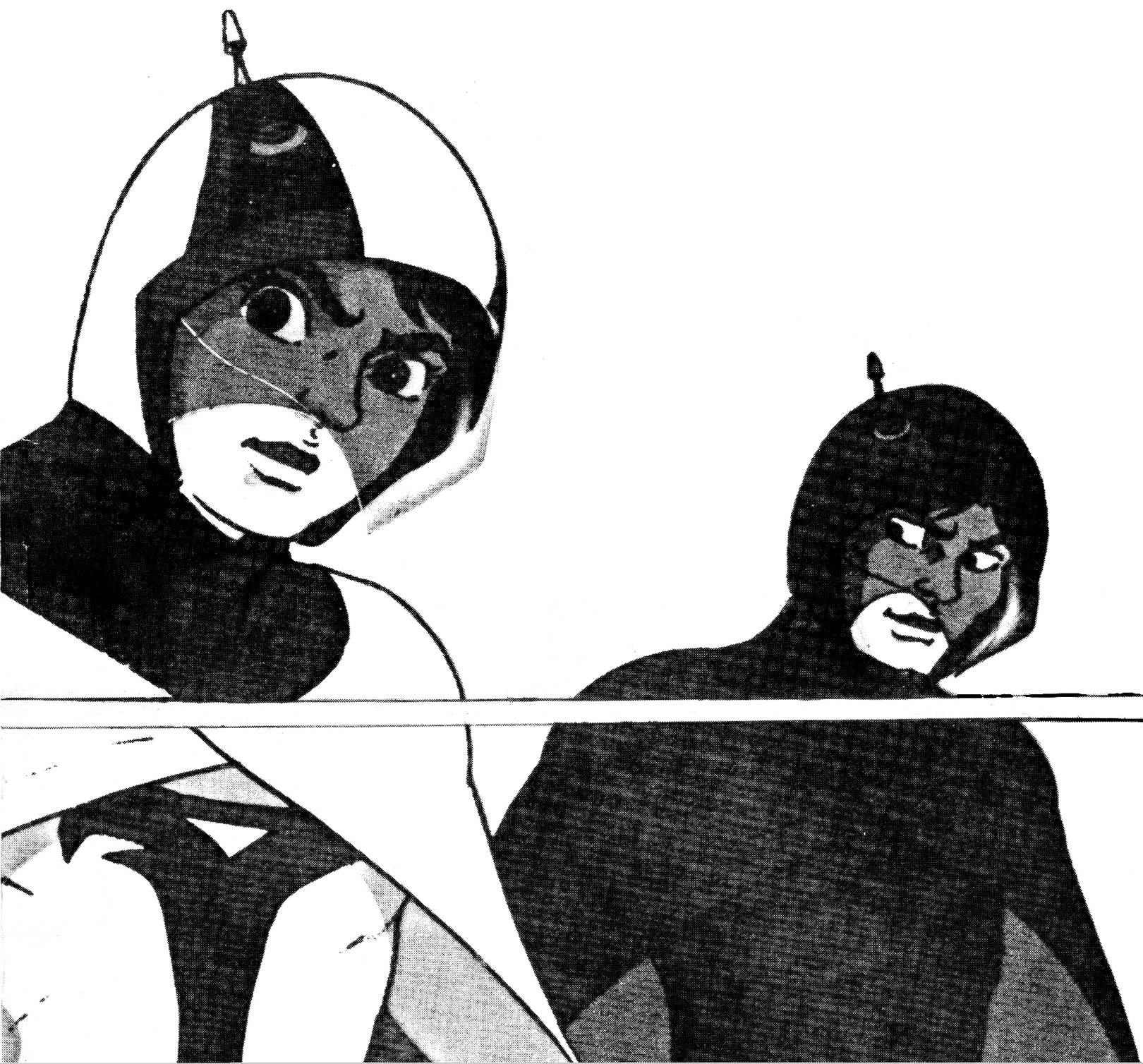
2St. タツノコ・アニメ＝フェス

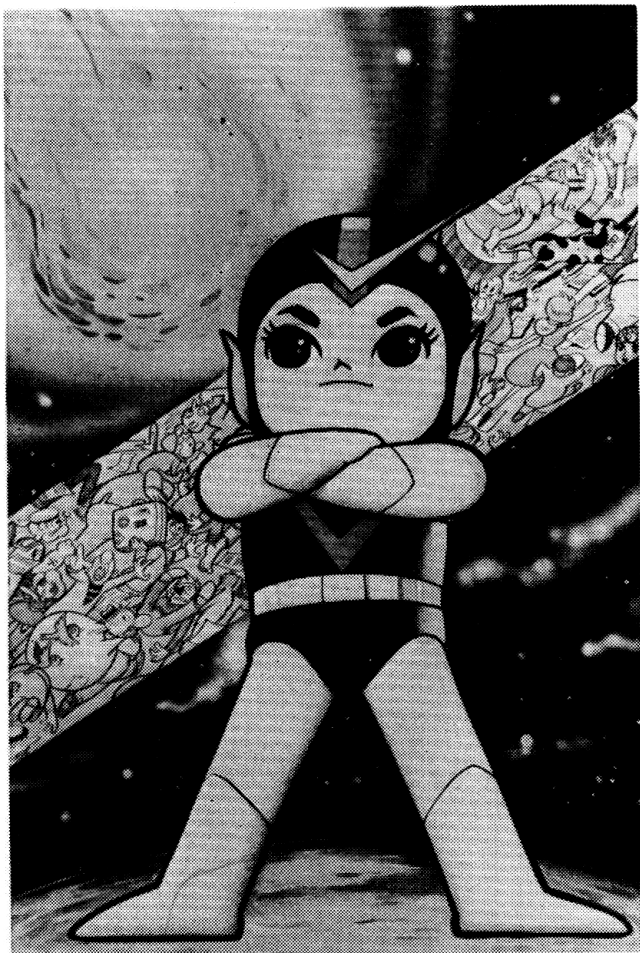
'77 7. 27.

目黒区民センターホール

▶暑中御見舞い申し上げます。
この小冊子は第2回タツノコ・アニメ＝フェスの為に作られたものです。竜の子プロダクションが創立して早や15年、その15年の結晶をほんの少し、しかし日本アニメーション史上に残る珠玉の作品をそろえてお送り致します。
子供たちの為、そして子供に媚びない良質の作品を、これからも竜の子プロダクションが作り続けてくれるであろうことを願って、開会の辞とさせていただきます。

1977年 夏

T・A・F実行委員長　　大谷佐世

▶ガッチャマンTIMEにあたって…
もともと私は、ガッチャマンというアニメに魅かれて以来、資料集と云う形で残しておきたいと考えていました。ところが、版権の問題などで思うようにならぬまま、単なる上映会ではなく、何かイベントを、とのことに考えついたのが、ガッチャマンTIMEでした。本放送からすでに5年…、今までこの手の催しがなかったことが不思議なくらいファンの指示の強いこのアニメーション。
今回、新旧とりまぜて、ガッチャマンオンリーにしなかったのは、宇宙エースやマッハGoGoGoがなくしてガッチャマンはありえず、ガッチャマンを土台としての新造人間キャシャーン、破裏拳ポリマー、宇宙の騎士テッカマンの誕生をみつめ直していただきたかったからにほかなりません。ガッチャマンの再認識と供に、竜の子プロ諸作品をも再認識して下さいますよう。…。
最後になりましたが、お忙しい中を取材に御協力下さいました、笹川氏を初めとする竜の子プロスタッフの諸氏、シナリオライターの陶山氏、他多くの皆様方に、心からの御礼を誌上ではありますが、のべさせていただきます。本当にありがとうございました。

漫研　雲と海賊船と異邦人
会長　　誓藤 悠

（←写真は竜の子プロ第1作「宇宙エース」のスチール）

科学忍者隊 ガッチャマン

笹川ひろし氏 に聞く…

1977年 4月23日 竜の子プロスタジオにて。

■ 15話を演出なさってますが、他にはどのような所にタッチされていますか？

オープニングのね、あれはぼくが担当したんですよ。主題歌が途中で変わったでしょう。あれは鳥海が鉄を入れて編集しなおしてるんですよ。それと、今の15話…、とね、もう1本あるんですけどね、あれ何だったかな、何かね、雪の中を犬が出てきてね、電子レンジラー（編者注・37話）てのあったでしょう。ああいうのコンテをきってるんですよ。

■ ガッチャマンの企画ができました時には、"シャドー"という名前だったそうですが、それがガッチャマンに変ったのはいつ頃でしたか？

企画ができあがった頃なんですけれどもね、特に目立つタイトルがないかってことですけれどもね。旋風何とかとかねよくあるでしょ？そういうのが。でもそれでは普通のものだから、何かないか、とまあタイトルを決める時はもう本当にいつもたいへんなんですよ、実は。で、それを局の人とか代理店の人とか、もちろん当社の考えもありますけれどもね。これはね、ガッチャマンていうのはあの、代理店のお偉い方がね、考えられたのね。

■ ガッチャマンを、宇宙エース以後の完成した作品としてみてもよろしいのでしょうか？

その通りだと思いますね。やっぱり、宇宙エースから初まって、ずうっと来てますけれどもね、一作、一作、あの試み…というんですか？宇宙エースでできなかったものを次のマッハGoGoGoでやる、でそれでできなかったものを次の作品で…。例えば、そのギャグマンがおはずしてね、ま、ギャグマンが混ぜてもいいんですけれどもね、技術的に、特撮を入れたりね、いろんなそういうテクニックですね、それを紅三四郎あたりはね、皆が本当にやったものですよ。だから一本一本ね、時間もかけてますしね、工夫がされてましたね。だからそういうステップがあるんですよ。何本かずつ一時期。それから又何本かで一時期。えー、うちの作品でいうとね、マッハ、じゃない、宇宙エースがデ

↗

忍者科学隊　主要人物履歴一覧表

（M）はモデル

氏名	国籍	現住所	年令	家族	学歴	職歴	賞罰	免許	特技	趣味	嗜好	特徴	目的	性格	その他
[illegible]　健	日本人（仮定）	神奈川県南部航空研究所	18才男	父行方不明（数年前）	高卒（定時制！）	テスト・パイロット 幼少より南部に教育を受く	エアーレースホミューラクラス チャンピオン	エアー・ライセンス カーレースA級ライセンス	必殺爆風空手三段柔道二段	ライフル射撃			宇宙パイロット	女に対し表現がへた。千葉真一（M）	
白鳥ジュン	日米混血	神奈川県マリーン・クラブ"シエル"に住む	16才女	孤児 燕甚平と同居	高校中退	化学薬品会社の技師助手 ゴーゴー・ガール	国際フェンシング大会チャンピオン	オートレースA級ライセンス	空手・合気道三段	ケーキづくり			モダンなケーキ店を経営したい	男まさり 江夏夕子（M）	父は爆薬研究所の技師（爆死）
[illegible]野ジョー	イタリア人 シシリー生まれ	住所不定 キャンピングカーで暮す	18才男	孤児 両親はギャングに殺された	字も読めない	プライベートレーサー	間接的な殺人	カー・レースA級ライセンス	羽根手裏剣	賭博好き 花いじり 拳銃所持を願っている			造園経営 花造り	人前で感情を現わさない スチーブ・マクイーン（M）	友 以 人を信用しない
[illegible]　竜	日本人 東北の漁村	神奈川ヨットハーバー管理人室	18才男	両親健在 漁師 親おもい	水産高校卒 遠洋航海を経験	漁師 スキンダイブ・ヨット・モーターボート等のコーチ	遠泳競技大会で優勝	航海許可書	潜水 遠泳		大食漢	肥満体	深海探険家 海底都市建設	なべおさみ（M）	情に弱い
燕　甚平	日本人	神奈川マリーン・クラブ"シエル"ジュンと同居	9才男	孤児	小学校生徒				クラッカー投げ 足が早い 忍法の達人		大食漢 お菓子に目がない。	アイデアマン	製菓会社の社長	石松的 おませ	
（工学博士）南部仙三郎	日本人	神奈川 別荘	48才男	独身	オックスフォード ケンブリッジ（工学医学力学）	東大名誉教授 ISCマントル計画顧問	マミー科学賞受賞	カー・ライセンス エアー・ライセンス	柔道初段				マントル計画の達成	芦田伸介（M）	
レッド・インパルスの隊長 実は健の父	日本人	小笠原諸島のある島		妻病死 長男健		元軍戦闘パイロット テストパイロット	撃墜王 滞空時間12000以上	エアー・ライセンス	柔道三段 アクロバット飛行				ギャラクターの滅亡、息子と一緒に暮すこと	丹波哲郎（M）	南部博士の協力者（親友）
ベルク・カッツエ	不明	不定	28才女	孤児	科学、医学等の学識は豊富			無免許で何でも乗る	変相の名人 男女自由	強烈な動物を飼いならす		美人	世界征服の達成	冷酷無情 キム・ノバック（M）	

ビューでしょう。それからマッハGo.Go.Go.でカラーになったですねえ。それからワズラというの、ギャグの一つの物を作りましたね。それから三四郎…、そういう風に。それからみなしごハッチなんかできますけどね。ま、そういう点でガッチャマンはそういうSF物でもあったし、そういう超リアルなね、感じのものというのは、その頃他の会社でもなかったんじゃないですか？だからそういうものね、非常に技術者としてはしんどいんですよ。ね。ですから、そういうものをやるということに対してね、もーのすごく抵抗があったしね、あの、お金もかかるんですよね。で、それをやっぱりやり遂げた、てことは、今までの技術的なそういうものプラスね、又ガッチャマンで探りあてた、あのー、技術ね、そういうものが一つの、やっぱり、何ていうんですか、その、結集された作品だったと思いますよね。ですから、今までやってきたものが、ま、完成品としてね、そこへ集ったという事は言えますよね。但し、それが最後じゃないから。そこから又、いろいろね、いってますでしょ。ですからそういう一つの区切りみたいにはなったかもしれませんね。

■よくある質問ですが、どうして5人という編成で…。

まあねえ、いい主人公がいますね、それからガールフレンドがいりますね、そうすると3枚目が欲しくなりますよね。で、3人できるでしょ。で、子供も1人いていいんじゃないか、でこれで4人ね。それから、そのう…、これは非常に平和なグループですよ。1人ぐらいひねくれた奴が入った方がドラマの進行上ね。ま、ひねくれた、てのは変だけど、ちょっとアウトロー的な人物が入ってきた方がね、ドラマが作りいいんじゃないですか？そういうんで大体5人…。それがね今のメカ物を見るとね、全部そのパターンをね。ほとんどっていっていいほど5人で出てくるでしょ。その前まではね、普通あのナントカマン、スーパーマン的なね、1人のスターですよね。で、ガッチャマンの場合はそういうふうに、チームワークのね、アクション物でしょ、で、そのチームを作る時に何人でもいいんですよ。ようするにね、視聴者の代表が集ったと考えてもらえばいいんじゃないの？　だから、ま、どういうふうに配置するか、ですね。

■本放映の頃の反響はどうでしたか？

やっぱり、とまどいがあったみたいですね。で、今皆さん方が今ね、ああいう…、あの時期、何才ぐらいだったのかなあ…、ね、だから…その当時見てた人がね、今だにねえ、あれでしょ？まあ、まさかと思ってましたよね。ああいうものが女性にうけるっていうね？僕らとしてはそういうこと意識なくやったもんでね、普通の男性路線でね、男の子のね。と思ってやったわけですから。どういうわけか、こういうことになるっていうのはね、不思議な気もするんですよ。
…今みたいにね、女性でこんなに強烈にね、あのワーワー言ってもらえませんでしたよね。当時はね。…冷やかな人もいましたよ。それが、回を重ねていくに従ってね。あのーやっぱりね、うちの作品の作り方ってのはね、あの、ハートをやっぱり大事にしたいんですよね、ですからそういうことに共鳴をして下さる方が、段々あらわれてきたんじゃないですか？但し、今みたいなファンの人のあれっていうのは予想をしてませんでしたね。今でも、不思議ですよね。

■カッツェなどのあのユニークな悪役の役づくりなどは、どのようになさっていたわけですか？又今のメカ物との違いは？

あの当時はね、メカものっていうのはやっぱり、作品の中のパーセントを占めてなかったんですよ。例えば今のメカものみたいにね　メカをまず作ってね、そしてここがこういうふうにくっついて、動くんだ、ていうことを考えなきゃストーリーが作れないみたいな状態じゃなかったわけですね、あくまでも番組としてのね、人間のドラマを描くことが、本音でね、それで乗り物というのはあくまでも乗り物でしかなかったわけですね。だから、5つの乗り物ですか？あれなんかも別にね、どうのこうのというスタートじゃなかったわけですよね。だから乗り物も個人にあわせた、3枚目には3枚目的なね、乗り物ということだけでね、あんまり分解したり、今みたいなメカにしてないでしょ。乗っていくぐらいでしょ。それを…各自の乗り物が一つの所へね、…合体じゃないんですよ、格納なんですよ、あれは。ええ、格納されてね、1つ

の4ームになる。だから、かたまると強くなる、と。ね。皆で力をあわせれば、強いものになるんですよ。しかし個人個人もね、又重要な役割りをするみたいなね。

□ その辺の要素は、テッカマンやゴーダムにもあらわれているように思えますが…。

あれわれていますけどね、テッカマンやゴーダムになるとだいぶおもちゃが先に考えられるような要素がね、入ってるんですよ。ガッチャマンの頃はそんなことなかったんですがね。もうゴーダムに至っては、完全にメカが先にできあがった形を感じがするんですよね。

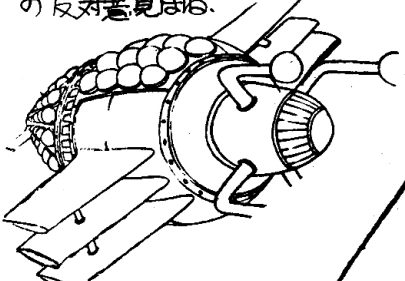
■カッツェなどのあのユニークな悪役の役づくりは…、

あのねえ、番組の事を考えますとね、悪人の魅力がね多ければ多いほどその番組が生きるんですよね。で今のヤッターマンなんかそうですけど、三悪人がそれほどワルじゃないんですよね、ヘマばっかりやるんですけど、魅力はね、非常にあるんですよね。今までの番組みるとね、悪人がただの悪人じゃなくてね、何らかの魅力のある悪人がでてる番組が多いですよ。そういう点でガッチャマンにでてくる悪人なんかもね、非常にユニークじゃないですか？ねえ。男だか女だかわからない、そしてあの、何者かわからない、ね。結局最後もね、本当は総裁Xてのは何者かわからなかったでしょ。そういう謎を秘めたね人物だったから魅力があった人じゃないのかなあ。ん。

■作品全体のテーマをどう演出なさいましたか？

そうねえ、やっぱり個人個人、同じスタッフでも違うと思いますけどね、ま、僕としてはね、楽しんでもらえばいいと思いますね。ま、それ以上あのー、ないですよ。もう見てもらった瞬間にね、楽しんでもらってね、あとでそれが何か思い出に残ってくれれば、一あんな事があったなーとかね、そういう程度でいいんじゃないですか？それ以上ね、これを見てどうこうしようとか、ないですよ。なるべくね、ハートに残る、ていうのかなあ、もう見ても何にも残らないより少し楽しんで味わって、ああうまかったなあと思ってもらえばいいですよね。

■今のメカ物なんかは、きちんとギャグキャラクターがいて、ギャグになっているわけですけれども、まあ、カッツェなどにもギャグ的要素はありますけれども、ガッチャマンのそれは実にさりげなく、上手いですよね。その辺などは…？

あのね、恐怖とか笑いはね、自然の、自然にでた方がねお客さんも笑えるんですよ。笑わそうとするとね、シラけるんですよ。だからその呼吸のあい方っていうのがね、非常に微妙なのね。だから、それが自然であれば自然であるほど、受け入れられるんですよ。
で、最初はねえ、ベルク・カッツェにしろ悪人もね非常に冷たいかんじのね機械的な人物に描かれたんですが、その方がいいという人もいるんですよ。ベルク・カッツェと兵士達があんまりね、ギャグになるとね、威厳がなくなると。ね。でその反対意見はね、

> 共にガッチャマン59話を見ていたNとKとR、遅まきながらも気がついた！もしかすると、もしかして、もしかした！オガワラー博士とナカモーラ(?)は、メカデザの大河原さんと美術の中村さんではあるまいか？!、ガーン！ギャグ??
>
> れすとるむ

あれはおもしろい、と。非常に血の通った悪人に感じるというわけですよね。どっちがいいと思いますか？冷たくて、世界征服をもくろんでる連中でしょ？そういう機械みたいなね、そういうのが攻めてくる、ていうことに対してね、非常に冷たさが…。キャシャーンなんかでもそうでしょ？最初は冷たかったのに段々段々ね、ロボットがしばいしだしたりね、あるでしょ？

■ あの場合などは、Xが全くのナゾの人物として居たわけで、カッツェと兵士がギャグになってもおかしくはなかったと思いますけれど…。

そうでしょうね、結果論ですけど、よかったんでしょうね。それからその、あれを監督してた案納君（←編集注、案納正美氏）てのがいるんですよね、彼なんか、その前の作品あたりでギャグ物をやってたんですよ。だからそういう連中もスタッフにいますんでね、しゃちほこばったものじゃ満足できなくなってくるんじゃないですかね。そういうのもあるし、それから、原画描いてたね、二宮さん（←編集注、二宮常雄氏）て方いるんですけどね、その方なんかもギャグさ一生懸命やった方なんです。そういう人達がま、ちょっと勇み足かもしれないけれどもやってみたことがね、非常におもしろかったってこともありますよね。

■動画は平均何枚ぐらい使ってらしたでしょうか？

平均ですか？54枚ぐらいじゃないでしょうか？多いので…84枚超えたのがあるんじゃないかな、少ないので、345百枚ぐらいでしょう。

■制作会社側からアフレコまで、一体化していたのではないかと思うのですけれど…。

それもね、全番組に言えることですけれど、熱が入る、てことね、のるということね、必要なんですよ。のらないと当らないのかわからないけどね、熱の入る作品と入らない作品ていうのは不思議ですね。いや、入る時は皆が入るんですよね。（中略）ところが逆になった場合は皆失敗するし、チームがくずれるしね、あれは不思議ですねえ。（了）

ページの都合上、一部省かざるをえませんでした。
インタビュアー
／菅藤 悠

「逆転チェックメイトメ」より

制作スタッフ

原作	吉田竜夫
企画	鳥海尽三、陶山 智
総監督	鳥海永行
音楽	ボブ佐久間
脚本	鳥海尽三、陶山 智、松浦健郎 曽田博久、永田俊夫、久保田圭司 梅谷卓二（松山プロ企画室）、 鳥海永行、酒井あきよし
演出	鳥海永行、案納正美、笹川ひろし 西牧秀雄、黒川文男
作画監督	宮本貞雄
美術設定	中村光毅、小杉光芳、伊豆島君江 野々宮恒人
背景	明石貞一、宮本清司、坂本信人
キャラクター・デザイン	吉田竜夫
メカニック・デザイン	大河原邦男、中村光毅
特殊効果	朝沼清良、吉沢 誠
撮影	細野 正、平山昭夫
録音プロデューサー	斯波重治
編集	谷口 肇、三木幸子
進行	加納次男、井上 明
録音	読広スタジオ（オムニバスプロ）
効果	イシダサウンドプロ
プロデューサー	九里一平
制作担当	佐藤光雄、内間 稔、近藤 誠
制作	竜の子プロダクション
協力	読売広告社

声の出演

大鷲の健	森 功至
コンドルのジョー	佐々木 功
白鳥のジュン	杉山佳寿子
燕の甚平	塩屋 翼
みみずくの竜	兼本新吾
南部博士	大平 透
アンダーソン長官	大宮悌二
鷲尾健太郎	吉沢久嘉
正木（R・I）	青野 武
ベルク・カッツェ	寺島幹夫
女カッツェ	比島愛子（沢田路子）
総裁X	田中信夫
ギャラクター隊員	藤本 譲、納谷六朗 野本礼三、若本紀夫 立壁和也、神山卓三 加藤 修、村松康雄 横井光雄、岡坂 伸 松岡 武
ナレーター	木下秀雄
〈ゲスト〉	
メッケル・アラン神夫	富山 敬
マキシム博士	宮内幸平
ドクター・フィンガー	川久保 潔
中西誠二	野沢雅子
ルシィ	沢田敏子
アーサー・ケリィ	野沢那智
サブ	石丸博也
アリ王子	沢井正延
国王	渡辺 猛
ジュリア	塚田恵美子
ロミナ	神谷 明
まこと	喜多道枝
竜の父	辻村真人
王妃	谷 育子
マヤ	吉田理保子
デーモン博士	小林清志
ボロンボ博士	矢田 稔
カリグ博士	仁内達人
ディブ	雨森雅司
マリア	岡本茉利
その他	栗 葉子、千葉順二 嶋 俊介、森ひろ子 田中亮一、市川 治 西川義雄、仲本隆司 安原義人 上田敏也 松島みのり つかせのりこ

「地球消滅0002」より

「悪魔のファッションショー」より

竜の父↑

（絵）

特殊ストック・カー（G2号機）
G-2
（G3号機）ソニック・カー
G-4
G-1
ガッチャマン
メカ設定
▶ゴッド・フェニックス（合体メカ）
G1号～G5号の合体
性能　G1号～G5号のエンジンを使用
最高速度マッハ50
水中潜航可能
バード・ミサイル装備
軽ジェット軽速機（G1号機）
通路
G-5
司令室
ホーバークラフト（G5号機）
G-3
その他、一瞬変身ジェネレーターをアップし、姿を消すことができる。
ヘリコ・バギー（G4号機）

モスコーン(トウモロコシ型飛行艇)
ミサイル格納
OPEN
太線より下から出る
翼が出るて
滑空出来る
レースカー
ギャラクターメカ
OPEN
カニ型ブルドーザー
操縦室
小型ジェットエンジン
(ドッキング時使用)
小型ジェット機発進
超強力マグネット
(小型飛行機固定)
エレベーター
翼中燃料タンク
小型飛行機車輪
ギャラクター円盤(ダブルスター3)分解図

ガッチャマン、企画・脚本担当
シナリオ・ライター（現在フリー）
陶山智（すやま さとし）氏に聞く…

■ それではまずはシナリオ・ライターの役割について教えて下さい。

そうですね、建築業にたとえれば、一番最初の設計図の図面引き、ま、ひと口でいえばそういうことですね。

■ 企画をたてられた時、どういうテーマをあらわしていこうと思われましたか？

ま、社会的な問題として、あの頃は公害問題が一番クローズアップされてまして、これはもう、ぜひ入れていこうということでマントル計画という、ガッチャマン側の大テーマをうちだして、それをギャラクターが狙うとかつぶしていくとかいう…、ま、それがテーマの大前提でした。それであと細かいテーマとして、主人公ケンの人間性につながるテーマといろいろ作品にちりばめてったようなんですけどね。

■ 企画時とTV放映時の違いを…

最初企画をたてまして、ま！ぼくばかりでなくて、企画部全体、チーフ・ディレクター、竜の子の重役…とで、いろいろ話し合って企画を煮つめていったのですけども、1話の初号を見た時に――ま、初号の前にラッシュというのを見ましたけどね――、こりゃもう正直云って、驚きでもあったわけですね。ま、ぼくのイメージから云えば、イメージよりもむしろよかったくらい…。と云うのは、一番最初に考えていたのはアメリカの10セントマンガを一番最初に考えていたわけ。あの絵柄をですね。まそれはまァ、現場にもちろんC・Dの方にも伝わりましたけどね、で伝わったけれども、あのアメリカの10セントマンガのいやらしい部分てありますよね、線とか…。そういうのがなくて、あやっぱりガッチャマンだな、と。ま、1話というのは枚数もかけていたし、それなりにものすごく見せてた面があると思うんですよね。――中略――だから、イメージとしてはぼくのイメージよりむしろよいくらいだったと、思いますね。

■ キャラクター作りなど、どの点に重点をおかれましたか？

まあ絵としてはその10セントマンガ。当時としては新しい線を狙ったわけですけどね、まアニメの浅い歴史の中でまだハンド・トレスだったわけですよね、それがガッチャマンのちょっとぐらい前からマシンを使うようになって→

・編集注。ラッシュ
動きや悪い个所をみつけるため、通しで撮映したフィルム。動画や原画のままの部分が多い
C・D
チーフディレクターの略

宇宙の騎士テッカマンより

それでやっぱりマシンの特長を生かしていこうということになって、まそれはかなり成功していると思いますよ。それからシナリオの方のキャラクターの面では、できるだけ性格のメリハリ、各登場人物の性格的な面をできるだけだしていく、その最たるものが、ジョーであり、ジンペイであり、…ベルクカッツェですね。ベルクカッツェなかなり、男女ということを、かなり謎めいた面でだしていこうと、逆に、作ってる方の気持ちとして段々、段々視聴率が上ってくると、こっちもノルわけですよね。それでベルクカッツェはしっかり描いていこう、と。あいつは本当はかわいそうな奴なんだというふうなつもりでC・Dとも、まC・Dの鳥海氏とも密一相談しながら作りあげていったわけですね。

■ 途中から人間性を追求していくような人間ドラマ的な展開になってまいりましたけど、それはどういった時期に…。

それは、最初作ってみなければわからない、という部分があったわけですよね、ま、1話2話3話と、大体本造りをしていきまして、先の見通しを、そうですね、7話ぐらいまでたてましたか。その一、アクションものの中のジャンルとして、当時目新しいメカニックアクションであるということでやったんですけど、メカニックだけでは、話がイワールもてばいいとこですからね、それで、これはやっぱりメカニックだけではだめだぞと、で、7話ぐらいからどんどん人間性を描いていかなきゃだめだと、悪も、善側ももちろんのこと、悪の悲哀というようなものも――悪は悪なりにどういう経過をたどって悪の道へ入ったのか、みたいなものは、作る側でふんまえてないとだめだからと思いましてね、でそれは画面の上にはでなくても、こっちでわかってれば自然と画面の方ににじみでますからね。それで7話ぐらいから、意識してそういうふうに作りあげてきましたけどね。それでまァ、一たんああいうふうにかたまってくるとですね、逆にドラマの方はどんどんどんどんふくらんでくるんですよね。でメカばっかりで押しちゃうと、メカばっかりで終っちゃうわけですからね。ま、そうやって作っていったんですけどね。

■ あの当時、あれだけまとまった作品ができたということがファンにとっては驚異ですが…。

そうですね、あの当時の…、まひと口で言うと、あれだけの作品はちょっと…、自分でいうのも何ですが作れないと思いますね。今、あれだけのスタッフはもうそろわないでしょう。で当時は、何といってもみんな竜の子の連中がやる気になってましたね。いいものを作るんだと。それで私が竜の子へ入った時ちょうど「みなしごハッチ」の半ばぐらいでしたか。で決断ていう作品がありましたね、あれのちょうど制作に入ってた時なんです。それで入ってすぐ「決断」担当しまして、で決断の絵を見て、ああ、これはもうちょっとしたリアルなアクションものはできるな、ということです。でそれはま、それだけのスタッフができるんじゃないかと、企画たてたわけですけどね。だからあれだけのものを今――まこんなこと言っていいかわかりませんけどね、竜の子でガッチャマンpart2を企画した時期があるんですよ。正直云ってつぶれましたね、ま、本の段階までやれるとしても、あと細かい部分のス

（前ページより続く）タッフのやる人、人数が集まるかどうか…。

で、やる気の証拠に、全然物を書いたことのない人、…撮影のチーフとか、編集のチーフがですね、こういう話はどうだろう、てむしろいってくるくらいだったんですよ。それくらいね気迫があったんですよ。だからね、今アニメ界でそんなところは…ないんじゃないですかね。ええ。

■ ある時期から、ジョーが主役的な位置を占めますが、そのあたりの設定の構成は…。

そうですねえ、企画書の段階でぼくらがいつも作るのはですね、登場人物の履歴書みたいなものを作るんですよ。これは画面にでませんけどね。例えば生年月日はいつだと、何才だ、それから出身地はどこだ、ジョーの場合はシシリー島だ、それから学校はハイスクール中退なのかどうか、いろいろ練るわけですよね。それこそ、役者のイメージまではめこんでしまいます。実写の役者とかのイメージをね、こっちで初めに作っちゃうんです。で、これはこういうイメージなんだよ、とキャラクターの方にも流しますし、ま、そういう作業の仕方の中で、彼の過去なんかもある程度、基本線は作り上げるわけです。それでこれはもう最後に殺そうじゃないかと、その当時からまあちらっと話はでているわけです。でその為にそれじゃあ、どうしようかと…、ということで、その時はまあ、考えつかなかったですけど、ジョーが頭の中に銃弾の破片を入れる、ていうのはありゃあ、もうその時の、この辺で出そうという話の中で、作りあげたわけですけどね、だから本当は死んでいくところまでだす気、その当時はなかったわけですよ。やっぱり、こうクール数がいって、ま、いよいよ最終回近くなってきた、これはやっぱりねえ、そのへんファンのね、いろいろあるわけですよ、殺しちゃあいけないとかなんかね。そうするとねえ、いろいろ考えると、それじゃ死んだのか、あるいはまだ生きてるのか、というところがいいだろうと、いうことでね、ああいう描き方になったんですが、それと、これだけの支持率があったんだから、ガッチャマンのパート2という話は当然起ってくるだろう、と、その時にやはりジョーをださないわけにはいかないだろうと というんで、ああいう形で残しましたけどね。
初はもう本当に悲壮にね、ダーンとやられてね、何にもいわずに死んでゆくのがぼくのイメージだったんですけどま、そこまで描くと、子供も見ているアニメーションですからね、あんまりドぎついこともできないし、ああいう形でね。

■ 山場のとり方なども意識的に入れていったわけですか？

そうですね、これもあの、C・Dの鳥海氏と相談して、それで、レッド・インパルスの隊長がケンの父親であるということがわかって死んでゆく、ちょうど一年めなんですね、そういう区切り区切りを、事前に何を入れていくかということは、C・Dと相談しながらね、入れてったわけですね。

■ ところで、V2計画ですが、あれは、ナチスとの関連があるのですか？

…いやあ、ぼくもね、だいぶ前なんで忘れちゃったけれど…、V2計画というのは…、あのあれでしょ？ドイツのロケットのあれでしょ？ドイツのあれは、全然考えてなかったです。あれはバン・アレン帯のあれですね。降下したやつ。あれは…、アメリカ映画にあったでしょ。シービュー号の潜水艦の話で、バン・アレン帯が降下してきて、地球上の氷山が溶けてゆくという、種明かしすれば、あの辺からとってるわけですよね。

■ 5年もたった今でもガッチャマンの再放送に涙して喜ぶ中高大学生、社会人の多いことをどう思われますか？

そうですねエ、表面的に見れば、やはり絵がよかったんじゃないかということと、登場キャラクターの、細かい部分まで描いていったということが、成功したのかな、という気もしますけれどね。というのは、ま何と云うか、うまくいえないんですけれども、人物を描けば描くほどそれなりに哀感だとか何かが出てくる、それで、悪いこと細かいことはわからないですけれども、かなりなにわ節的なことも意識していれたし、ま、これが一番日本人にね、年とった人も、若い人も、子供も、何か通ずるところがあるんじゃないかと思って、ま、それは意識して入れてきましたけどね、でハードハードでおくってくよりも、かといってしめっぽくすると、なんか押しつけがましくなるんで、その辺はサラッとして、本当に若い人にマッチするように、ま、当時はそういう心がけもしてましたけどね、それがまあ支持してくれた、ということじゃないかと思うんですよね。

■ ガッチャマンにおけるギャグの要素に関して…、いろいろ苦労なさった点などを…。

そうですね、苦労、1話1話でなく全体ですが、ま、そこまで進んできて、文芸（編集長、企画文芸部）も担当も私も、それからチーフディレクターの鳥海氏も、段々材料がなくなってくるわけですよ。で次はどうしよう、こやったらいいんじゃないかと苦しみながらね、まそういうところを苦しみながら、出てきた素材であると思うんですよ。
、そういう面での苦しみでだしてきました。
あとまあ、本の段階で、「20年後のガッチャマン」ていう、そのギャラクター側がケンをだましていく話ですよね、それでそのう、ケンから逆に情報をとるという、あれも確かアメリカ映画からの発想ですけどね、それがちょっとしたことで見破るという話ですよね。まあ、そう話を作っていく段階では、苦労しないですけど、アイデアをひねりだす時が、ますんなりいったてのはあんまりないですね。ま、こっちも、ある時はけんかしながらでもね、…こんな材料じゃだめだと、ちょっとひねってくれ、と、同じ材料でも水平思考すれば違うものになるんだからと、で、やりあったことも、ありますけどね。
（了）

・ページ数の都合により、一部割愛しました。

宇宙の騎士テッカマンより「失われた宇宙船」からカレン→

影の主役にインタビュー

佐々木功さん…

○ 佐々木さんのお書きになった、シノシプスがあったそうですけれども、その内容はどんな…？

あれは、ぼくが書いたのはね、えーと、ガッチャマンのにせものをね、つまりサイボーグかロボットかを、あっちの…、ギャラクターが作るわけ。でやっぱり、ゴッド・フェニックスと同じものを作るわけ。でそれが最後対決するんだよ。つまり機械と人間の対決だよね。で、最後に両方が火の鳥になってぶつかりあうわけだ。で、当然1羽残るわけだけども、でそれがどっちか、て、それがガッチャマンだ。機械よりも人間の方がやっぱり強いんだ、ていうものをやりたかった。そしたらそれは、にせもの、というのはアニメーションにおいてはタブーなんだってね、ていわれたの。で、まあいつの回か、暇があったらやりましょうみたいなことで、やれなかった…

○ 初期の頃は決まり文句ばかりですけど、言いあきませんでしたか？

（苦笑しつつ…）まああきたか、てのはあるけどね、やっぱりしょうがないんでねェ、やっぱり何回もやってればねえ、個性を強調するために同じセリフがでてきたりね、やっぱり同じ絵使ったり、しょうがないんだね。だから同じ絵を使うために同じ絵がでてきたのかわからないけど、そりゃ、しょうがないよ？前半と後半にわけると前半は、ほとんどそういうのばっかりだった。だからセリフが3つぐらいでね、もうそんなセリフばっかりいってて、すごく楽だったわけ。うひゃひゃひゃひゃ…（おなじみの笑い方で）カッツェのやろうと、バードミサイルをぶちこんでやるとそればっかり云ってたんだから…。

…（中略）最初ね、子供向け、ていう意識が強かったの。大体あの時間帯だから…。大体その時は皆、若く若く、わりと設定もちゃちっかったわけね。で、何となくみんな、これはマンガだ、何て気でやってたんじゃないかと思う。で、それが途中くらいから、絵がよくなったりなんかしてきて、皆真剣になってきた、ていうかねえ、生のセリフをしゃべるようになったね。特に森くんとぼくはそういうふうに、変ったね。両方で声が低くなってきたりしてね、うひゃひゃひゃひゃ…

森功至さん

初期の頃はね、何しろタイトルがガッチャマンでしょ、最初話をきいた時にねェ、ぼくはギャグマンガかな？と思ったわけ。そうするとね、ぼくは今までギャグマンガってのは当時はあんまり経験がなかったから、あんまりこけるような役だったら、できないんじゃないかな、て思ってスタジオ行ったら、スゴイマジな、アニメだったわけね。でまあ、そこまではまだいいの。ずい分変ったタイトルだなァ、て思ったんだけど、さあ今度は自分のセリフになった時ね、ある時は5つ、ある時は1つから初まってね、で最後科学忍者隊ガッチャマンで。で、科学忍者隊まではいいわけ。すごいエエカッコして言えるんだけど、ガッチャマン！ていうと皆、ハハ、てコケるわけね。最初はね、このガッチャマンて名まえを自分のものにしていくのに抵抗感じたしね、異和感があったね。

カレン
宇宙の騎士テッカマン「失われた宇宙船」

ポリマー、てのはね、ぼく一度も見たことがなくてね。でたまたまね、ポリマーの出演の話がきてね、最終回近い話だったかな、録音当日、急性盲腸でね、入院しちゃったわけ。それで、何かタイトルもまにあわなくて、代役は井上真樹夫さんがやってくれて…。名前はぼくの名前がでちゃったらしいけれども。でどういう番組なのかなァ。たまたま去年上映会があってねェ、あそこへいって見てきて、その時ちょうどタイフーンホラマーの話…。
（一同爆笑）（編集注・ポリマーの中のけっさく！サブタイトルは、イナズマ怪人ピカデーブル。）
もう、すンごいうけちゃってねェ。
笑わせる人でも何でもセンスがあるんだよね。絵の上手下手は別にして、そういう面でのセンスてのはずばぬけてると思うのね、竜の子は。
――自分の作品を自分の作品中でパロディにするなんて、竜の子だけでしょうねェ。
そうだろうねェ。…そういう意味では絶対竜の子はつぶれて欲しくないね。
――ガッチャマン中でも他のアニメとは異質のギャグが入ってたと思うんですよね。
そうだったかしらね。
――ギャグ的要素のあるキャラクターはいても、他のアニメと違ってギャグ・キャラクターがいないんですよね。
ハァ…、そういうふうにいわれるとぼくはね、見てる人はこわいなァ、て思うんだよね。（一同笑い）こっちはわりあい無責任にやってて、今日これ1本やれば銭ら…（一同笑い）なんて、極端な話がね。が、見てる人はそうじゃないでしょ？ガッチャマンの人間性はどうの…（一同爆笑）とかね？こわいねェ。

「おとうさん」はねェ、あの話の中で何回言ったのかなァ。で、とにかく、テスト、ラステス、本番の3回やるまでに、「おとうさん」て言うわけでしょ。のべ何十かいうわけじゃない。そのうちおとうさんがね、「おとさん、おとさん」になっちゃった。せっかくクライマックスのねェ、涙いっぱい流すところが「おとさん、おとさん！」（一同ひーひー笑）NG！…もう、苦労した。

テッカマンはガッチャマン終ってまもない頃だったから、何せ、同じ竜の子の作品だしね、なんとなく似てるわけだよね、城二とケンが。で、そもそもね、テッカマンていうのが、ガッチャマンのパート2というような話があったんでね、だから似てるのが当然だし、で第1話で親父が死んじゃうしねェ。そうするとやってる本人はね、ついレッドインパルスを思いだしたりしてね。そうするとしょっぱなから、おとうさーんでしょ、アハハハ…。だから極力、声の質を変えていくんでなきゃだめだと思ってね、でも同じ人間がやってるんだからそこには限界があるし、でも最初の2、3本は声ってことばかり気になったね、やっぱり。あとはもう、しょせんどうやったってだめなんだ、て開き直っちゃってね。もう自分流にやっちゃったけど…。

塩屋翼くん

スペースがガ〜足りない〜

社会風刺とかそんなとこまで考えていなかったけど、じんぺーはおっちょこちょいで…、芯は似てるんだけど…、そうだなァ、絵が好きでした。トリトンの時と比べて、ある程度やり易かったけど、やっぱり途中から変声しちゃったから声出せないんですよね。
印象深かったのは、後になっちゃいますけど、レッドインパルスの死ぬシーンとか、羽根が機械に巻き込まれてゆくことか…。
アフレコ、家族的なんですよね。何ていったらいいか…、わりと皆息ヌキに来ているっていう感じで…。仕事やってても、おちつける、ていうのか…。
ガッチャマンをアテて得た成果は一つには、やっぱし、年は違うけど、佐々木さんとか森さんだとか、すごくいい人ばっかり知ることができたことだと思います。
相手がうまいとやりにくいな…
3枚目、やってみたい…
舞台も…。

翼くんファンの方ごめーん
翼くんがんばって。
おねーちゃん！
スペース！
あたまー！
オーリン、コーオン！ ピピ！ドド

T・A・F＝Ⅱ記念
いち
一
君も、ガッチャマンになろう！
特別・大フロク
実は穴埋め…
ブレスレッドの作り方・遊び方
暇とお金のある人は、皮なり、布なりで作って腕に巻いて遊びましょう…。これは男性用で、女性には大きいので、縮小するなりして下さい。布でつくる場合は、これを型紙にすればぬいしろがでるでしょう。
尚、お金のない方は、このページを何枚かコピーした上、それをていねいに切り抜いて使いましょう。使い捨てです。色など塗るとよいですネ。できる人はセルに描いて切りぬいてもよいのでは？
（御注意）
このブレスレッドにはメカが内蔵されておりません。ついつい本気になってビルから飛び降りてケガをしても、当局は一切関知致しませんので、その旨御了承を。
さあーて、白いレコード買わなきゃあ
青のレコードよ！
アホか
変身ジェネレーター
超感度トランシーバー
完成図
"バード、ゴー"という声紋に反応し変身する…
ブレスレッド

(秘) 第21作 "科学忍者隊シャドー" 設定 構成表.　　企画文芸担当 陶山智.

NO	題名	脚本	シノプシス	発注	受納	台本	絵コンテ	演出	メカ	舞台		
1	ロボット怪獣タートルキング	鳥海尽三							タートルキング	陸		ロボット怪獣タートルキングが出現し偏縮ウランが盗まれる。科学忍者隊出動。
2	謎のレッドインパルス	陶山智							海底基地	海		[illegible]主人公達。ギャラクターの海底基地出現にレッドインパルスの全体を描く。
3	ミイラ怪獣アンゴスタン	酒井あきよし							海底基地 アンゴスタン	〃		ギャラクターの海底基地。盗んだ偏縮ウランをもとに海底で化石化した古代生物に超能力を与えた[illegible] 海底基地の出現
4	[illegible]強奪さる!	[illegible]								陸		小さなメカニックの登場。甚平一人の大活躍で描く。
5	恐怖の宇宙ステーション								宇宙ステーション	空		健とジュンの決死行。
6	[illegible]大作戦	[illegible]								陸		恐怖もののミステリー仕立てで描く 特にメカなし
7	北極氷山溶解作戦								海底大空母	海		健とレッドインパルスの隊長(父親)との対立。海底大空母を爆破。
8	改造マンモス人間								マンモス人間 合成キャラ	陸		ジョーの過去を描く。
9	孤島の秘密基地	[illegible]							決戦メカ	海		レッドインパルス死し!
10	南アルプス怪獣製造基地	[illegible]							怪獣	山		動物たちの愛情を中心にして描く。
11	南海の七色海賊隊	[illegible]							決戦メカ	海		味方同志の争いと、ジュンをめぐるチームの対立を描く。
12	モナコ賭博場宝石強奪作戦									陸		ジュンと甚平の活躍。 グランプリ・レース
13	超大型台風地球を襲う									島		健と孤島の人々とのヒューマニズムを描く。
14	地底タンク大パレード								地底タンク	陸		甚平とジョーの活躍で描く。
15	改造人間サイボーグの	~~平石~~ 酒井							改造人間	〃		竜と少女の悲恋を描く。
16	南部博士暗殺計画									〃		女ばかりの殺し屋の登場。南部の[illegible] メカなし
17	海底火山爆破作戦									海		潜入もの。

〈前〉

● 最終回シナリオより　　ライター・陶山 智氏

3 海底

ゴット・フェニックスから発射された超バードミサイルは、ナマズーラに向って突進して行く。

やがて、大爆発!

4 海上

吹き上がるキノコ雲。

ゴット・フェニックスが海底から舞い上がる。

N「ナマズーラがギャラクターの罠である事を知ったガッチャマン達は、ナマズーラを倒すと、直ちにジョーの行方を探し出す為、大空に舞い上った。しかし……

……」

5 ギャラクター本部・ドーム内

捕えられて、力尽きているジョー。

その手と足に手錠と足枷が、ガチッ! とはめられる。

そして、テーブルの上に破壊されたブレスレットが並べられる。

N「コンドルのジョーは、ギャラクターに捕えられ、ブレスレットも粉々に破壊されてしまっていた。そして……」

6 地底

巨大なドリル・マシンが突き進む。

N「ギャラクターのブラック・ホール作戦は着々と進められていた」

7 大宇宙

無数の星座や星雲の中で、一際光を放っているセレクトル星。

その光が次才に失われ、やがて消滅する。

N「その頃、大宇宙で一つの星が次才に光を失い、やがて消滅した。セレクトル星と呼ばれるその星は、太陽系の遙か彼方にあり、地球より二百万光年も離れた、アンドロメダ星雲の中にあった。大宇宙の中で、地球よりも大きな星が消滅してしまった。これは一体何を意味するものなのだろうか?」

8 ギャラクター本部 総裁Xの部屋

総裁Xの前にベルク・カッツェが居る、

愕然としている総裁X。

(〜2)　(〜3)

作品概要

No.1

※宇宙エース　（SF宇宙アクション）
　氷河期を迎えに星から脱出した宇宙船団が、悪の宇宙人に襲われた。その渦中で、両親とも離ればなれになった宇宙少年エースは、地球へ漂着し、科学者タツノコ博士の娘アサリと仲よしになる。エースは地球侵略を企てる悪宇宙人と、シルバーリングを武器として、地球平和のために戦う。

※マッハGOGOGO　（少年レーサーのアクション）
　父親の製作したスピードマシン・マッハ号・で、世界チャンピョンを目指す少年レーサー三船　剛は、レース毎になぞの覆面レーサーと対決する。だが正義心のある剛が悪と対決する時。その危機を救うのも、なぞの覆面レーサーであった。スピードとアクションの物語である。

※おらあグズラだど　（怪獣ギャグホームドラマ）
　火山の噴火と共に怪獣の卵が吹き飛ばされ、その中から生まれた怪獣の子グズラが、少年少女の居る家に飼われることになる。だがグズラはなによりも鉄が大好きで、珍騒動が絶えない。お人好しのグズラの笑いとペーソスのホームドラマ。

※ドカチン（ギャグ物）
　ノーテンパンク博士が発明したタイムマシンがどう狂ったのか、原始人一家が飛出した。その中の少年ドカチンが石頭を振りまわして、現代社会のどこにでも登場して繰広げる物語。現代風刺を利かせた珍騒動連発のギャグ作品。

※紅　三四郎　（スポーツロマン）
　相手の技、武器を選ばぬ新流儀〇紅流・を生んだ紅三四郎の父は、片眼の男に倒された。紅流を世界に拡め、父を倒した片眼の男を倒すべく、三四郎は世界の果てまでも征く。壮絶な試合とロマンが展開する。

※ハクション大魔王　（ギャグ物）
　ある家庭に古くから伝わるツボがあった。だれかがクシャミをすると、中からハクション大魔王が現われて忠実に仕えるのである。またその妻と娘が現われて、脱線テンテコ舞いの珍芸が繰広げられる。笑いと涙のギャグ作品。

※みなしごハッチ　（コン虫物語〇叙情編）
　まだ見ぬ母を訪ねて、みなしごハッチの旅は続く。ミツバチの子ハッチは、愛と勇気で様々な苦労を乗超えてゆく。コン虫世界の生態を活かした涙と感動の物語。

※決断　（アニメンタリー・第二次大戦記録動画）
　第二次大戦の主要作戦を、動画で描いた作品である。動画に価依る迫力が見処である。資料に忠実に、構成も判り易く表現した成人向きの作品であるが、子供にも理解できるものである。

※いなかっぺ大将　（スポーツ根性物）
　柔道日本一を目指して、東北の田舎から上京して来た風　大左エ門、通称大ちゃんの天衣無縫、赤裸々な個性を売るスポーツ根性物である。赤フンがトレードマークのズッコケ修業作品。

№ 2

※新造人間キャシャーン

東博士が造りだしたアンドロイドが突然狂い、ブライキングボスを中心に人類征服に乗りだした。博士の息子鉄也は父の苦悩を知り、自らロボットになることを申し出、ここに新造人間キャシャーンが誕生し、人類の平和の為に自らを犠牲にし、ロボット軍団と戦うのである。

※てんとう虫の歌

両親を飛行機事故で突然失ってしまった一週家の七人の兄弟達が、そのショックから立ち上がり、末っ子のやんちゃな女の子・ひよ子。を中心に明るく。強く、たくましく成長して行く過程を、下町に起こる小さな事件を通して描いた、子供むけ人情娯楽作品である。

※カバトット

カバの口の中がトットの住居になっている。つまりカバが主人で、トットが居候的存在。だがこの居候は主人より威張っている。二人?が巻き起こす軽妙洒脱なギャグが売り物の作品である。

※新みなしごハッチ

大好評の。みなしごハッチ。の続編として、ママと幸せな日々を暮らすハッチ一家が離散して、再びママを尋ねて歩くハッチの旅が始まる。その過程でハッチとアーヤが、真実の家の愛と幸福を探し、勇気と兄妹愛をもって険しい道を拓いていく姿を深い叙情性をもって描いた作品。

※破裏拳ポリマー　（アニメによる転身アクション）

体力、跳躍力が数増倍増加するポリメットを託された少年。よろい武士。が車探偵事務所に務めながら、国際的な重大事件に、破裏拳ポリマーに転身して、悪と戦い大活躍。緊張したアクションの中にも笑いとペーソスを混じえた超娯楽作品である。

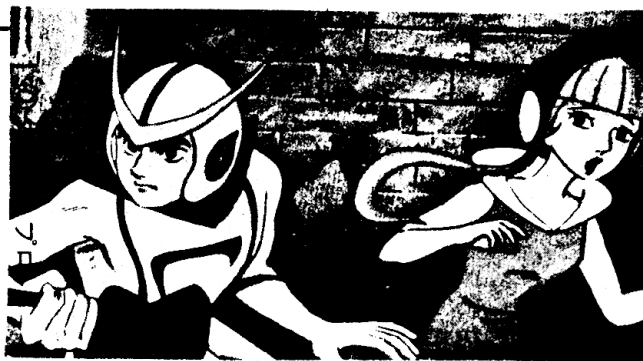
※科学忍者隊ガッチャマン

少年少女達に一大ブームを起こしたアクション物の最高峰と自認できる作品である。ガッチャマンと呼ばれる五人の少年少女が、地球を乗っ取ろうと暗躍するギャラクターと身を呈して命がけで戦う大アクションドラマであるが、その中に少年達の心理の動きを巧みに織りませて描いたヒューマンな作品でもある。

※ケロッコデメタン

ニジの池と呼ばれる美しい池にカエルの子供デメタン一家が引っこして来た。その池の有力者ギャー太の娘ラナタンと仲良しになったデメタンが様々な問題や事件にぶつかり、もちまえの明るさとファイトで解決し、ニジの池に真の平和が訪れるまでの物語である。

※ウリクペン救助隊　（短編連続シリーズ。ギャグアクション）

短編六本で一つのエピソードが解決する構成になっている。動物村を荒らすオオカミを首領とした悪の一団がある。この悪と戦うのが。動物六匹で組織されたウリクペン救助隊である。手柄を立てた隊員は。ボスのライオンからメダルをもらうことができる。隊員の出陣争いが見どころ。

※かしの木モック

主人公モックは木の人形である。「やさしい心、正しい心を持って良い子になれば、必ず人間の子供になれる。」とある日ヨウ精の言葉を聞き、それを心の支えに様々な困難を乗りこえ、自分の弱さと闘って成長しようとする姿を描くものである。

※かいけつタマゴン

世にも珍妙なるズッコケ、ナンセンス怪獣タマゴンは相談者の悩みごとを聞き大好物の卵をもらい、それを食べテベソダイヤルを調整して悩みごとの対象に最適なカウンセラー怪獣を吐きだし、それと一緒に問題解決にのりだすのである。その過程に繰広げられるズッコケ、ギャグアクションが見ものである。

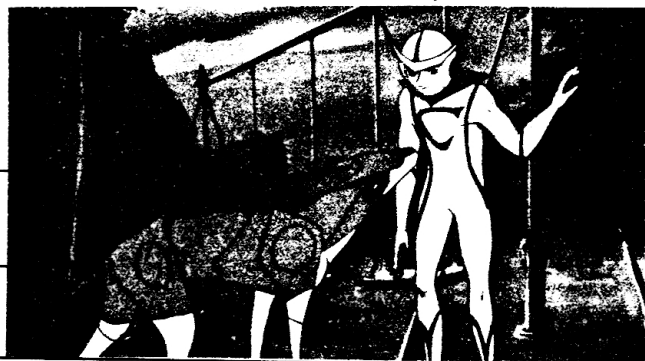
※宇宙の騎士テッカマン

宇宙開発センター局長・天地は公害等で荒廃していく地球を憂い、宇宙船で第二の地球を捜すべく銀河系へ出発した。が、その探索隊を宇宙のモクズとし。地球を襲ってきたのは悪党星団。ワルダスター。だった。彼らは宇宙支配の足がかりに太陽系を掌中に治めようとしていたのだ。それに敢然と立ち向かうのが、宇宙の騎士テッカマンである。

※タイムボカン

全く新しいストーリーギャグの分野を切開いた作品。丹平を中心とした善玉連合とマージョを中心とした悪玉達が、ダイヤモンドよりすぐれた宝石であり、かつ貴重なエネルギーとなりうるダイナモンドを手に入れるべく、過去、未来へとタイムマシンで出向き、そこで繰広げる大ズッコケアクション物である。

第2回 タツノコ・アニメ＝フェス<タイム・テーブル>

★T・A・FⅡを記念し、皆さまにケレながらもプレゼントを用意しております。お手元の三角くじを開いて、下記の（プレゼントTIME）をご覧下さい。

9：30	開　場
10：30	開　演
10：40	宇宙エース　50話・「魔の宇宙要塞」
11：10	マッハGoGoGo　45話・「カーレスラーX」
11：40	宇宙の騎士テッカマン　22話・「アンドロー危機一発」
12：20	昼休み　〈プレゼントTIME；1：00〜1：20〉 当たりくじを受付けまで御持参下さい。原則として必ず受け取る事。賞品は昼休み中、受付けに展示致します。
1：20	―ガッチャマンTIME―　スライドによる、ガッチャマンの紹介です。
2：20	新造人間キャシャーン　38話・「地球最大の決戦」
2：50	破裏拳ポリマー　18話・「マイナス50°の危機」（この回にはなんと南部博士が登場します）
3：20	科学忍者隊ガッチャマン
4：00	終　演

（御注意）ホール上演観覧の際は必ず御着席下さい。指定席制ですので立席観覧は認められておりません。ゲタ等での入場及び客席での飲食・喫煙は禁じられています。喫煙の際はロビー等を御利用下さい。
　なお、都合により内容の変更がある場合があります。御了承下さい。

―スタッフ―
大谷佐世
誓藤　悠（会計）
佐竹和子（撮影）
　妍
渡辺哲子
入江陽子
　美奈子
山本　偲
その他

協力（順不同敬称略）
竜の子プロダクション
笹川ひろし・陶山　智
佐々木　功・内間　稔
森　功至・寺島幹夫
塩屋　翼
井上　明

↑ 1〜2才頃の鍵

NO. B-27

第2回タツノコ・アニメ=フェス
主催　漫研　雲と海賊船と異邦人
企画　大谷佐世・誓藤　悠
編集　誓藤　悠
発行　タツノコ・アニメ=フェス実行委
発行日　1977年7月27日
印刷　テン・プリント（オフセット）